A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Westdeutschland

PRINTED IN JAPAN

NES-EI-NOE

TETRIS*

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

Vielen Dank, daß Sie sich für das Nintendo Entertainment System® und die Spielkassette TETRIS* entschieden haben.

VORSICHTSMASSREGELN

- Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Niemals werfen oder fallenlassen. Nehmen Sie es nicht auseinander.
- Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

HINWEIS: Im Interesse der Produktionsverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigungen vor.

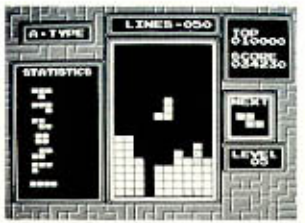
*** „TM AND © 1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA („ELORG"), TETRIS LICENSED TO NINTENDO. © 1989 NINTENDO ALL RIGHTS RESERVED. ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."**

©1990 Nintendo

WAS IST TETRIS?

TETRIS ist ein faszinierendes, in der Sowjet-Union entwickeltes Puzzle-Spiel, mit dem Sie Ihre Geschicklichkeit und vorausschauendes Denken testen und verbessern können. Vom Prinzip her einfach zu spielen, hat TETRIS es jedoch in sich! Sieben, verschieden geformte geometrische Formen fallen nacheinander in unterschiedlicher Reihenfolge vom oberen Bildschirmrand nach unten. Es gilt sie unten so zusammenzusetzen, daß sich eine oder mehrere geschlossene waagerechte Linien ergeben, die dann automatisch gelöscht werden. So gewinnt man Platz für die nachfolgenden Formen. Man muß unter allen Umständen vermeiden, daß die fallenden Formen den Bildschirm „zubauen", denn dann ist das Spiel verloren.
Die geometrischen Formen können nach links oder rechts bewegt oder um sich selbst gedreht werden. Mit jeder geschlossenen, waagerechten Linie ist eine Aufgabe gelöst und es gibt entsprechende Punkte. Der Name TETRIS kommt ursprünglich vom Wort „tetra", was soviel wie „4" bedeutet. Da man aus den sieben verschiedenen geometrischen Figuren *vier* Quadrate bilden kann, ist so der Name TETRIS entstanden.

TETRIS läßt sich in zwei Varianten spielen:

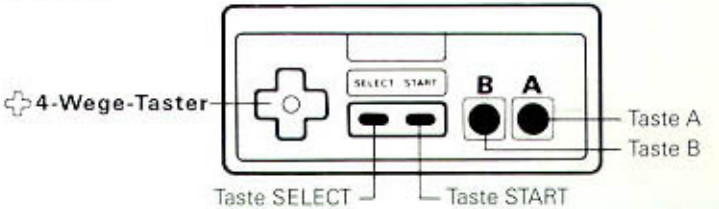


SPIEL A: es gilt soviel als möglich lückenlose, waagerechte Linien zu bilden, um so möglichst viele Punkte zu bekommen.

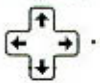
SPIEL B: man spielt von der 25. Linie rückwärts auf „0".

❑ Funktionsweise der Controller

Controller 1



● Standard Bewegungen



← Bewegt die geometrischen Formen nach links
→ Bewegt die geometrischen Formen nach rechts.
↓ Läßt die geometrischen Formen schneller fallen

Der Controller wird auch zur Auswahl der Spiel-Variante (TYPE), dem Grad der Fallgeschwindigkeit der Formen (LEVEL) und für die Anzahl der vorzugebenden, noch zu vervollständigenden Linien (HEIGHT) verwendet.

Man kann die Drehrichtung der geometrischen Formen beim Fallen selbst bestimmen:

Taste A:
bei jedem Druck dreht sich die Form um 90° im Uhrzeigersinn.

Taste B:
bei jedem Druck dreht sich die Form um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

Taste SELECT:
Damit kann man die im NEXT-display jeweils erscheinende Form löschen (ein weiterer Druck läßt sie wieder erscheinen). So kann man das Spiel selbst erschweren, da man nicht weiß welche Form als nächste erscheinen wird. Sie wird erst dann sichtbar, wenn sie auf dem Bildschirm erscheint.

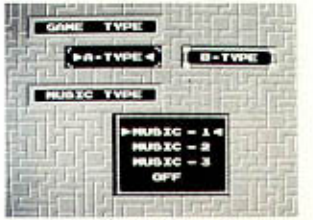
Taste START:
Zum Starten des Spiels. Pausenfunktion während des Spiels.

- Werden die Tasten A, B und SELECT während des Spiels gleichzeitig gedrückt, kehrt das Spiel in die Ausgangs-Grafik zurück (RESET-Funktion).

❑ SPIELANLEITUNG

Auswahl-Grafik Spiel-Typ/Musik-Variante

- **Spiel-Typ:**
  entweder Spiel A oder B auswählen
- **Musik-Variante:**
  Musik-Variante 1, 2, 3 auswählen. Wird OFF gewählt, verläuft das Spiel ohne Musikuntermalung.



Auswahl-Grafik Spiel-Typ/ Musik-Variante

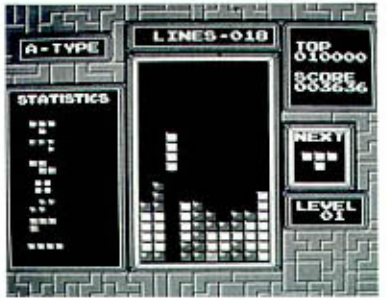
❑ SPIEL „A"

Es gilt soviel als möglich lückenlose, waagerechte Linien aus den von oben fallenden geometrischen Formen zu bilden. Jede geschlossene, waagerechte Linie verschwindet automatisch vom Bildschirm und man erhält entsprechende Punkte. Je mehr Linien man so schafft, je mehr Punkte erhält man.

Zunächst den Grad der Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen anwählen. Je höher die Zahl im LEVEL, je höher die Fallgeschwindigkeit.

Während des Spiels erhöht sich die Fallgeschwindigkeit langsam und das Spiel wird entsprechend schwieriger. Ist der Bildschirm mit den geometrischen Formen zugebaut, ist das Spiel zu Ende.

Auswahl-Grafik Spiel „A" – Fallgeschwindigkeit –



LINES:
Zeigt die Summe der vollendeten waagerechten Linien.

SCORE:
Punkte-Konto.

STATISTICS:
Zeigt die jeweilige Anzahl der bis dahin auf dem Bildschirm erschienenen geometrischen Formen.

NEXT:
Zeigt die Form, die als nächstes erscheinen wird.
Um das Spiel zu erschweren, kann dieser Hinweis durch Druck auf die Taste SELECT gelöscht werden.

LEVEL:
gibt die aktuelle Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen an.

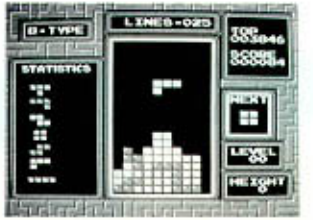
PLAYFIELD.
Spielfläche.

❑ SPIEL B

Man spielt von der 25. Linie rückwärts auf „0". Wie auch bei Spiel A müssen die waagerechten Linien lückenlos gefüllt werden.

Zunächst Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen festlegen. Mit HEIGHT wird die Anzahl der vorzugebenden, noch zu vervollständigenden Linien eingegeben. Je höher die Zahl in HEIGHT, desto höher die Anzahl der noch zu vervollständigenden Linien auf dem Bildschirm.

Ist der Bildschirm mit geometrischen Formen zugebaut, ist das Spiel zu Ende.



Auswahl-Grafik Spiel „B"

ERLÄUTERUNG DER GRAFIK

LINES: Zeigt die Anzahl der verbleibenden, noch zu lösenden Linien.

SCORE: Punkte-Konto.

STATISTICS Zeigt die jeweilige Anzahl der bis dahin auf dem Bildschirm erschienenen geometrischen Formen.

NEXT: Zeigt die Form, die als nächstes erscheinen wird. Um das Spiel zu erschweren, kann dieser Hinweis durch Druck auf die Taste SELECT gelöscht werden.

LEVEL: Gibt die aktuelle Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen an.

HEIGHT: Zeigt die Anzahl der vorgegebenen, noch zu vervollständigenden Linien an.

PLAYFIELD: Spielfläche

- **HÖCHSTPUNKT-ZAHL**

  Die Namen (bis zu sechs Buchstaben) und die Punktezahl der besten drei Spieler können für Spiel A und Spiel B registriert werden.

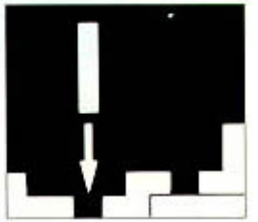
  Zum Aussuchen der Buchstaben 4-Wege-Taster oben bzw. unten drücken.

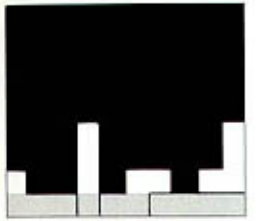
  Zum Bewegen des CURSER 4-Wege-Taster rechts bzw. links oder Tasten A/B drücken.

  Um wieder in die Auswahl-Grafik zu kommen, Taste START drücken.

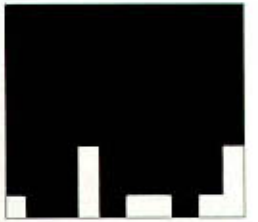
SPIEL-TECHNIKEN

- Es gibt sieben verschiedene geometrische Formen, die wahllos vom oberen Bildschirmrand herunterfallen und zu einer oder mehreren geschlossenen Linie(n) zusammengesetzt werden müssen.
- Es ist am sinnvollsten, die verschiedenen Formen zunächst zu einer Linie am unteren Bildschirmrand zusammenzusetzen.
- Die geometrischen Formen sind so in einer waagerechten Linie zusammenzusetzen, daß keine Lücken bleiben.





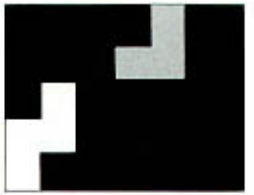
- Eine ohne Lücken zusammengesetzte Linie verschwindet automatisch vom Bildschirm.



- Die auf dem Bildschirm dann übrigbleibenden Formen rücken entsprechend der gelöschten Linien nach unten.

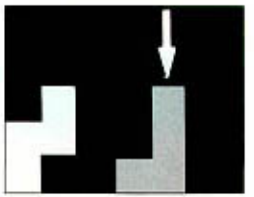
- Entsprechend zunehmender Spiel-Erfahrung können Sie auch zwei, drei oder vier Linien so zusammensetzen, daß diese in einem Block vom Bildschirm verschwinden. Entsprechend höher ist in diesen Fällen die erreichte Punktzahl.

- Eine Situation, wie rechts in der Abbildung gezeigt, wird so oder ähnlich häufig vorkommen.

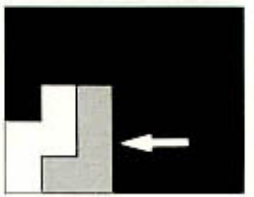


Was ist dann zu tun?

- Ruhe bewahren! Eine Lücke – wie rechts abgebildet – läßt sich einfach schließen. Man wartet, bis eine passende Form erscheint – im Beispiel rechts ein L-Winkel – und rückt ihn im Augenblick des Aufsetzens durch Druck auf die entsprechende Position des 4-Wege-Tasters in die Lücke ein.



- Durch entsprechend geschickte Kombinationen und Planungen lassen sich so mehrere Linien zur Löschung vorbereiten. Dies gibt dann mehr Punkte.



❑ EXPERTEN-SPIELE

Für diejenigen Spieler, die die höchste Fallgeschwindigkeit (LEVEL 9) und die größtmögliche Zahl zu vervollständigender Linien (HEIGHT 5) beherrschen, gibt es eine Möglichkeit, TETRIS zu erschweren. Im Modus AUSWAHL-GRAFIK Taste A drücken und halten und gleichzeitig Taste START drücken. Ein schnelleres und spannenderes Spiel erwartet Sie!

Die Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen ist dann LEVEL + 10.

❑ WERTUNG

- Die Punktzahl hängt von der Fallhöhe der Formen ab: je höher, desto mehr Punkte.
- Durch Vollendung von 2,3 oder 4 Linien gleichzeitig lassen sich ebenfalls höhere Punktzahlen erzielen.
- Höhere LEVEL oder HEIGHT (= größerer Schwierigkeitsgrad) ergeben ebenfalls größere Punktzahlen.

- Wenn bei Spiel B die 25 Linien gelöst sind, erhält man einen Bonus zum jeweiligen Punktestand. Punktestand + LEVEL NR. + HEIGHT x 1000.

Im Experten-Spiel wird der Bonus jedoch auf Basis der ursprünglichen LEVEL Nr. berechnet (LEVEL Nr. im Experten-Spiel – 10).

WERTUNGS-TABELLE

LEVEL NR.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 Linie	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
2 Linien	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
3 Linien	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
4 Linien	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10 800	12 000

- Diese Tabelle gilt für Spiel A und Spiel B.
- Im LEVEL 10 nehmen die Punkte entsprechend zu.

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Westdeutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Westdeutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Westdeutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Westdeutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Westdeutschland: **0130-5806**).

Für in österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

00606